PLEASE CAREFULLY READ THE SEPARATE HEALTH AND SAFETY PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO® HARDWARE SYSTEM, GAME PAK OR ACCESSORY. THIS BOOKLET CONTAINS IMPORTANT HEALTH AND SAFETY INFORMATION.

IMPORTANT SAFETY INFORMATION: READ THE FOLLOWING WARNINGS BEFORE YOU OR YOUR CHILD PLAY VIDEO GAMES



- Some people (about 1 in 4000) may have seizures or blackouts triggered by light flashes or patterns, such as while watching TV or playing video games, even if they have never had a seizure before.
- Anyone who has had a seizure, loss of awareness, or other symptom linked to an epileptic condition should consult
 a doctor before playing a video game.
- Parents should watch when their children play video games. Stop playing and consult a doctor if you or your child have any of the following symptoms:

Convulsions
Altered vision

Eye or muscle twitching Involuntary movements Loss of awareness Disorientation

To reduce the likelihood of a seizure when playing video games:

- 1. Sit or stand as far from the screen as possible.
- 2. Play video games on the smallest available television screen.
- 3. Do not play if you are tired or need sleep.
- 4. Play in a well-lit room.
- 5. Take a 10 to 15 minute break every hour.

WARNING - Repetitive Motion Injuries and Eyestrain

Playing video games can make your muscles, joints, skin or eyes hurt after a few hours. Follow these instructions to avoid problems such as tendinitis, carpal tunnel syndrome, skin irritation or eyestrain:

- Avoid excessive play. It is recommended that parents monitor their children for appropriate play.
- Take a 10 to 15 minute break every hour, even if you don't think you need it.
- If your hands, wrists or arms or eyes become tired or sore while playing, stop and rest them for several hours before playing again.
- If you continue to have sore hands, wrists or arms or eyes during or after play, stop playing and see a doctor.

WARNING - Battery Leakage

Leakage of battery acid can cause personal injury as well as damage to your Game Boy. If battery leakage occurs, thoroughly wash the affected skin and clothes. Keep battery acid away from your eyes and mouth. Leaking batteries may make popping sounds.

To avoid battery leakage:

- · Do not mix used and new batteries (replace all batteries at the same time).
- · Do not mix alkaline and carbon zinc batteries.
- Do not mix different brands of batteries.
- Do not use nickel cadmium batteries.
- Do not leave used batteries in the Game Boy. When the batteries are losing their charge, the power light may become dim, the game sounds may become weak, or the display screen may be blank. When this happens, promptly replace all used batteries with new batteries.
- Do not leave batteries in the Game Boy or accessory for long periods of non-use.
- Do not leave the power switch on after the batteries have lost their charge. When you finish using the Game Boy, always slide the power switch OFF.
- Do not recharge the batteries.
- Do not put the batteries in backwards. Make sure that the positive (+) and negative (-) ends are facing in the
 correct directions. Insert the negative end first. When removing batteries, remove the positive end first.
- Do not dispose of batteries in a fire.

The official seal is your assurance that this product is licensed or manufactured by Nintendo. Always look for this seal when buying video game systems, accessories, games and related products.

Nintendo does not license the sale or use of products without the Official Nintendo Seal.

Ce sceau officiel est votre garantie que le présent produit est breveté ou fabriqué par Nintendo. Recherchez-le toujours lorsque vous achetez des consoles de jeu vidéo, des accessoires, des jeux et autres produits dérivés.

Nintendo n'autorise pas la vente ou l'utilisation de produits ne portant pas le sceau officiel de Nintendo.

El sello oficial es su garantía de que Nintendo ha fabricado o autoriza el uso de este producto. Busque este sello cuando compre sistemas de videojuegos, accesorios, juegos y productos afines.

Seal

Nintendo no autoriza la venta ni el uso de productos sin su sello oficial.

THIS GAME PAK WILL WORK ONLY WITH THE GAME BOY® ADVANCE VIDEO GAME SYSTEM.

CETTE CARTOUCHE FONCTIONNE UNIQUEMENT AVEC LE SYSTÈME DE JEUX VIDÉO GAME BOY® ADVANCE.

ESTE CARTUCHO SÓLO FUNCIONARÁ CON EL SISTEMA DE VIDEOJUEGOS GAME BOY® ADVANCE



LICENSED BY



IMPORTANT LEGAL INFORMATION

NINTENDO, GAME BOY, GAME BOY ADVANCE AND THE OFFICIAL SEAL ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2001 NINTENDO. ALL RIGHTS RESERVED.

NINTENDO, GAME BOY, GAME BOY ADVANCE ET LE SCEAU OFFICIEL DE NINTENDO SONT DES MARQUES DÉPOSÉES ET COMMERCIALES DE NINTENDO.

NINTENDO, GAME BOY, GAME BOY ADVANCE Y EL SELLO OFICIAL SON MARCAS COMERCIALES DE NINTENDO. © 2001 NINTENDO. RESERVADOS TODOS LOS DERECHOS.

CONTENTS

TABLE DES MATIÉRES

NDICE

Lizzie McGuire 2: Lizzie Diaries

Lizzie McGuire 2: Lizzie Diaries 02 Getting Started 04 Menu Controls 03 Title Screen 05 Main Menu 05 Load Game 05 Options. 05 Playing Lizzie McGuire 2: Lizzie Diaries. 06 Day 2 - Beach 10 Day 3 - The Mall 14 Customer Support 18

Lizzie McGuire 2: Lizzie Diaries

Lizzie McGuire 2: Lizzie Diaries 23 Démarrage 24 Commandes des menus... 23 Écran d'introduction 25 Menu principal 25 Nouvelle partie 25 Charger une partie 25 Options 25 Crédits 25 Menu Pause 25 Jouer à Lizzie McGuire 2: Lizzie Diaries. 26 Jour 1: une journée à l'école. . 27 Jour 2: une journée à la plage . 30 Jour 3: un jour de shopping. 34 Assistance clientèle 38

Lizzie McGuire 2: Los Diarios de Lizzie

Lizzie McGuire 2:	
Los diarios de Lizzie	. 42
Introducción	. 44
Controles de menú	43
Pantalla del título	.45
Menú principal	. 45
Nueva partida	. 45
Cargar partida	.45
Opciones	45
Créditos	
Menú pausa	45
Jugar a Lizzie McGuire 2:	
Los diarios de Lizzie	46
Día 1 - El colegio	. 47
Día 2 - La playa	
Día 3 — El centro comercial	
Servicio de atención al cliente	58

© Disney



The life of a teenage girl is not an easy one.

Join Lizzie on three of her more

difficult days, where everything she

does is a challenge.



+Control Pad

START

GAME BOY

Nintendo®

B Button

B Button

Use the following Buttons to navigate the menu screen:

+Control Pad Up/Down	Highlight menu options	
A Button	Select option	
B Button	Return to the previous screen	



- 1. Make sure the POWER switch is OFF.
- Insert the Lizzie McGuire 2: Lizzie Diaries
 Game Pak into the Game Boy Advance slot as described in your Nintendo Game Boy Advance instruction manual.
- 3. Turn the POWER switch ON.

NOTE: The Lizzie McGuire 2: Lizzie Diaries Game Pak is for the Game Boy Advance system only.

Title Screen

Following the legal information, you will see screens for Disney Interactive, A2M and the Lizzie McGuire 2: Lizzie Diaries title screen. Press Start to proceed to the Main Menu.

Main Menu

New Game

Choose this option to select an available slot from the Game Slot menu. Selecting a previously used slot prompts you to overwrite it.

Load Game

Choose this option to select a saved game to play.

Options

From the Options menu, you may switch the Language between English and French. You may also turn "On" or "Off" the Sound FX and Music.

Credits

Choose this option to see a list of all the talented people that made this game.

Pause Menu

Once you have started a game, press **Start** to pause the game. Once paused, you may access the **Options** menu, **Quit** the game, or select **Continue** to return to the game.

Plavina bizzie McGuire &: * * Lizzie Diaries

The game is split up into three days of Lizzie's life, with four sequential games to each day. You begin with access to **Day 1–School** and the **Get to Class** game.



With each game that you successfully complete, another game will become unlocked. Once you have completed all four games within a day, you are rewarded with access to the next day. Once a game is unlocked, you may go back and play it as many times as you want. Use the +Control Pad and the A Button to select a day followed by a game within the selected day.



Avoid exploding overstuffed lockers, hall monitors, water spills and other hazards, as you try to get Lizzie to class on time.

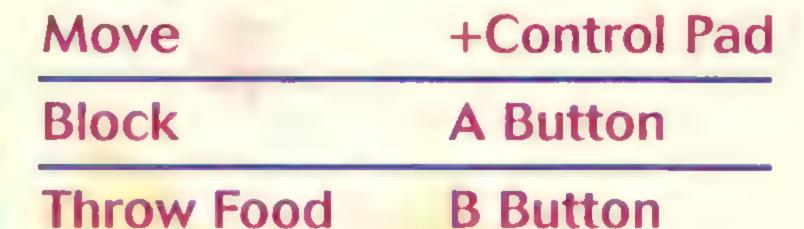
Move +Control Pad

Jump A Button

Food Fight

There is chaos in the cafeteria, and Lizzie has found herself stuck in the middle of it. Move Lizzie through the cafeteria using her tray to block incoming food projectiles. With each successful block, she will gain one piece of ammunition, which she can then use to clear her enemy classmates. Help Lizzie make it through the cafeteria and past the mean Lunch Lady.







Badminton

Time for Gym. How's your game? This game uses standard singles Badminton rules. Points are earned by the serving side; the serve is passed when the serving side faults; and the first to reach 11 points wins.

Move	+Control Pad
Lob Hit	A Button
Smash Hit	B Button
Aim Hit	Use +Control Pad after Hit to direct your aim.

Cheerleader Chase

After messing up the cheerleader practice, the whole squad is after Lizzie. Help Lizzie stay ahead of the pack.

Move	+Control Pad
Jump	A Button



Day at the Beach

Making it from one end of the beach to the other is no easy feat. Help Lizzie avoid hazards such as crabs, falling coconuts and wild beach balls.

Move +Control Pad Jump A Button

Beach Volleyball

It's time for an exciting game of beach volleyball. This game uses standard doubles rules. Points are earned by a team when the opposing team faults; the serve is passed when the serving team faults; there is a three hit maximum before the ball must pass over the net; and the first to reach 15 points wins.

Move	+Control Pad
Hit Over Net	A Button
Pass/Setup	B Button
Smash Hit	A Button when the target circle turns green
Aim Hit	Use +Control Pad after Hit to direct your aim.



Me, Cheerleader?

Help Lizzie show off her cheerleader skills. Use the following controls to match the moves of the rival cheerleader.

High "V" cheer		+Control Pad Up
Right "L" cheer		+Control Pad Right
Low "V" cheer		+Control Pad Down
Left "L" cheer		+Control Pad Left
Jump up and touch toes	7 II	A Button
Jump with High "V" cheer		B Button



Lizzie needs to get herself ready for shopping at the mall. She knows what she wants to look like...can you help her get her clothes and accessories "Just Right?"

Cycle Category +Control Pad Up / Down

Cycle Item +Control Pad Left / Right

Verify Selection A Button

Waiting Tables

The manager of the restaurant is in desperate need of a server. He's lucky that Lizzie just happened to be available and in need of some spending cash. Keep the customers happy by seating them and serving them in a timely manner. Once a customer has left the table, you must clear the dirty dishes and reset the table. If you keep them waiting for too long they will lose their tempers. Don't lose too many customers, or you may lose the job.

Move	+Control Pad
Reset Table	A Button next to empty table
Serve Food	A Button next to table with customer
Restock Utensils	A Button next to service counter
Restock Food	A Button next to food counter

Shopping Spree

Lizzie has some spending money, but now the mall is going to close in 10 minutes. Time for some high-energy shopping. Lizzie starts out at the center of the maze of a mall. Guide her through the maze and collect all the items that she wants to purchase. Lizzie can only carry 3 items at a time, so she must constantly return to the center to drop off her packages. Use your supply of Soft Drinks to give Lizzie a Speed Boost. Can she get all her shopping done in time?

Move

+Control Pad

Speed Boost

A Button (when Soft Drinks are available)

Moped Racer

Lizzie is late and has to get home in a hurry. Avoid obstacles by changing lanes or jumping over them. Use your supply of Soft Drinks to give Lizzie a Speed Boost. Use the Speed Boosts to jump further and clear more obstacles.

Steer	+Control Pad
Jump	A Button
Speed Boost	B Button (when Soft Drinks are available)

Sustamer Support Information

Registration

You can also register this game online with Disney Interactive at www.onlineregister.com/disney

Internet Support

To access information about Disney Interactive games on the World Wide Web, point your browser to www.disney.go.com/gbasupport. You may also email a Disney Interactive Customer Support representative at gba.support@disneyonline.com.

Game Hints and Tips

Game hints and tips are available on the Disney Interactive Customer Support Web Site. To access Game Hints and Tips on the World Wide Web, point your browser to www.disney.go.com/gbasupport. If you do not have Internet access, please send a self-addressed stamped envelope with your request to the address below.

Mailing Address

If you wish to write to us, our address is: Disney Interactive Customer Support, 500 South Buena Vista Street, Burbank, CA 91521-8139.

Telephone Support

You may contact Disney Interactive Customer Support at (888) 817-2962. If you need additional information, our Customer Support staff for the US and Canada is available Monday through Friday from 7:30 a.m. to 5:30 p.m. (Pacific Time).



Telephone Support

You may contact Disney Interactive Customer Support at (888) 817-2962. If you need additional information, our Customer Support staff for the US and Canada is available Monday through Friday from 7:30 a.m. to 5:30 p.m. (Pacific Time).

TTY/TDD Users

Please contact us by telephone through your local relay service. Customer Support staff for TTY/TDD users is available Monday through Friday from 7:30 a.m. to 5:30 p.m. (Pacific Time). Our toll free number is (888) 817-2962.

Limited Warranty

Disney Interactive warrants to the original consumer purchaser of the Game Pak that the medium on which the Game Pak is recorded shall be free from defects in materials and workmanship for a period of ninety (90) days from the original date of purchase. The Game Pak is sold "as is" without express or implied warranty of any kind, and Disney Interactive is not responsible for any losses or damages of any kind resulting from use of this Game Pak. If a defect occurs during this ninety (90) day warranty period, Disney Interactive will either repair or replace, at Disney Interactive's option, the Game Pak free of charge. In the event that the Game Pak is no longer available, Disney Interactive may, in its sole discretion, replace the Game Pak with a Game Pak of comparable value. The original purchaser is entitled to this warranty only if the date of purchase is registered at point of sale or the consumer can demonstrate, to Disney Interactive's reasonable satisfaction, that the product was purchased within the last ninety (90) days. If you need to replace a user-damaged Game Pak, please call the number listed under Telephone Support. There is a \$20.00 fee to replace a user-damaged Game Pak.

VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LES PRÉCAUTIONS D'EMPLOI DE CE PRODUIT, AVANT TOUTE UTILISATION DE LA CONSOLE NINTENDO® OU DE SES ACCESSOIRES. VOUS Y TROUVEREZ D'IMPORTANTES INFORMATIONS CONCERNANT VOTRE SÉCURITÉ.

INFORMATIONS IMPORTANTES SUR LA SÉCURITÉ : À LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDÉO PAR VOUS-MÊME OU PAR VOTRE ENFANT.

AVERTISSEMENT - Avertissement sur l'épilepsie

- Certaines personnes (environ 1 sur 4 000) peuvent, lorsqu'elles regardent la télévision ou utilisent des jeux vidéo, être victimes d'une crise d'épilepsie ou d'une perte de conscience déclenchée par une stimulation lumineuse intermittente, même si elles n'ont jamais été sujettes à de tels troubles auparavant.
- Si vous êtes sujet à de telles crises ou pertes de conscience ou si vous présentez des symptômes liés à l'épilepsie, veuillez consulter votre médecin avant de jouer à un jeu vidéo.
- Les parents doivent surveiller leurs enfants lorsqu'ils jouent à des jeux vidéo. Interrompez le jeu et consultez un médecin si vous ou votre enfant présentez l'un des symptômes suivants :

Convulsions Troubles de la vision Contraction des yeux ou des muscles Perte de conscience Mouvements involontaires

Troubles de l'orientation

Pour réduire les risques de crise pendant le jeu :

- 1. Tenez-vous aussi loin que possible de l'écran.
- 2. Jouez sur l'écran de télévision le plus petit disponible.
- 3. Ne jouez pas si vous êtes fatigué ou si vous avez besoin de sommeil.
- 4. Jouez dans une pièce bien éclairée.
- 5. Faites une pause de 10 à 15 minutes toutes les heures.

AVERTISSEMENT – Avertissement sur les traumatismes dus à des mouvements répétés et sur la fatigue oculaire

Au bout de quelques heures de jeu, les joueurs peuvent ressentir des douleurs au niveau des muscles, des articulations, de la peau et des yeux. Suivez les instructions ci-dessous afin d'éviter tout risque de tendinite, de syndrome du tunnel carpien, d'irritation cutanée, de fatigue oculaire, etc.

- Évitez de jouer pendant une durée excessive. Les parents doivent veiller à ce que leurs enfants respectent les consignes de sécurité lorsqu'ils jouent à des jeux vidéo.
- Même si vous n'en ressentez pas le besoin, faites une pause de 10 à 15 minutes toutes les heures.
- Si vous éprouvez une sensation de fatigue ou une douleur au niveau des mains, des poignets, des bras ou des yeux, cessez de jouer et reposez-vous pendant quelques heures avant de reprendre le jeu.
- Si la douleur persiste pendant ou après le jeu, cessez de jouer et consultez votre médecin.

AVERTISSEMENT - Écoulement de l'acide des piles

L'écoulement de l'acide des piles peut entraîner des blessures corporelles et endommager la Game Boy ™. En cas de fuite, rincez abondamment la peau et les vêtements entrés en contact avec l'acide. Évitez tout contact avec la bouche et les yeux. Les piles qui fuient peuvent produire un crépitement.

Pour éviter l'écoulement de l'acide des piles :

- Ne mélangez pas des piles neuves et usées (remplacez-les toutes en même temps).
- N'utilisez pas de piles alcalines avec des piles au carbone zinc.
- Ne mélangez pas différentes marques de piles.
- N'utilisez pas de piles au nickel cadmium.
- Ne laissez pas des piles usées dans la Game Boy ™. Lorsque le niveau des piles est faible, le témoin lumineux peut perdre de son intensité, le volume sonore diminuer et l'écran d'affichage s'assombrir. Si tel est le cas, remplacez immédiatement toutes les piles usées par des piles neuves.
- Ne laissez pas des piles dans la Game Boy ™ ni d'accessoires connectés pendant de longues périodes, si vous ne les utilisez pas.
- Lorsque les piles sont tout à fait déchargées, mettez l'appareil hors tension. Quand vous avez fini d'utiliser la Game Boy ™, mettez toujours l'interrupteur POWER en position OFF.
- Ne rechargez pas les piles usées.
- Insérez les piles dans le bon sens. Assurez-vous que les signes positif (+) et négatif (-) se trouvent au bon emplacement. Insérez l'extrémité
 portant un signe négatif (-) en premier. Au moment de retirer les piles, commencez par soulever l'extrémité portant le signe positif (+).
- Ne jetez jamais les piles dans les flammes.



batailles denourriture, à écraser les crabes, à sauter par-dessus les requins et àéchapper aux pom-pom girls!



Utilise les boutons suivants pour naviguer dans le menu:

Manette + haut / bas	Sélectionner les différentes options d'un menu
Bouton A	Valider la sélection d'une option
Bouton B	Retourner à l'écran précédent



- 1. Assure-toi que le système est bien éteint (interrupteur sur OFF).
- 2. Insère la cartouche de jeu Lizzie McGuire 2: Lizzie Diaries dans la fente du système Game Boy Advance™ comme indiqué dans le mode d'emploi.
- 3. Allume le système Game Boy Advance™ (interrupteur sur ON)

REMARQUE: la cartouche de jeu Lizzie McGuire 2: Lizzie Diaries est uniquement destinée au système Game Boy Advance™.

Écran d'introduction

Après les mentions légales, les écrans de Disney Interactive et A2M s'affichent, suivis de l'écran d'introduction de Lizzie McGuire 2: Lizzie Diaries. Appuie sur START pour accéder au Menu principal.

Menu principal

New Game (Nouvelle partie)

Cette option te permet de sélectionner un emplacement disponible depuis le Game Slot menu (menu emplacement). Si tu sélectionnes un emplacement déjàutilisé, le jeu te proposera d'en écraser le contenu.

Load Game (Charger une partie)

Cette option te permet de jouer à une partie précédemment sauvegardée.

Options

À partir du menu Options, tu peux choisir la Langue (Language) du jeu (anglais ou français). Tu peux également décider de jouer avec (On) ou sans (Off) les effets sonores (Sound FX) et la musique (Music).

Crédits

Choisis cette option pour afficher la liste de toutes les personnes talentueuses qui ont participé à la création de ce jeu.

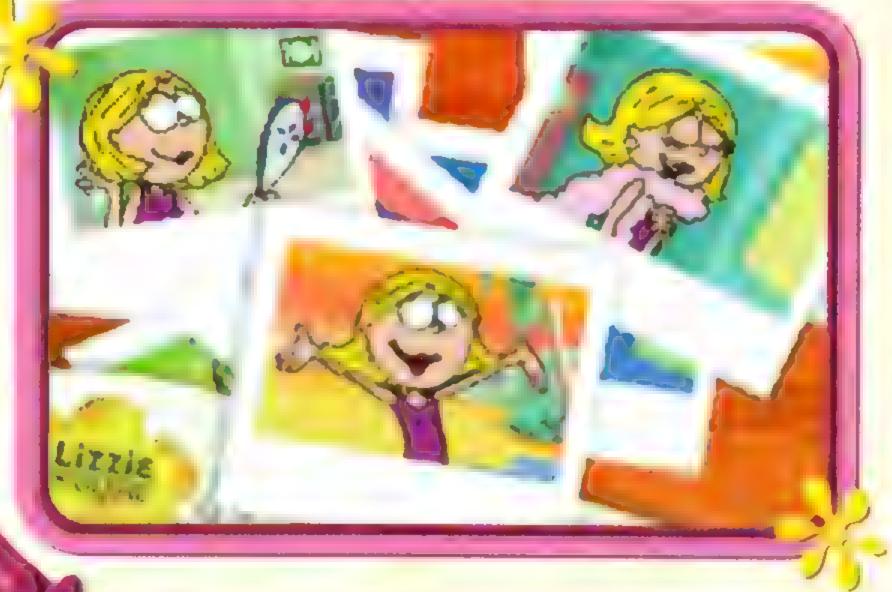
Menu pause

Pendant une partie, appuie sur le bouton START pour mettre le jeu en pause. Une fois en pause, tu peux accéder au menu Options, Quit (Quitter la partie) ou sélectionner Continue (Continuer) pour revenir à la partie en cours return to the game.

25



Le jeu se divise en trois jours de la vie de Lizzie, avec quatre séquences de jeu pour chaque jour. Tu commences avec Day 1 - School (Jour 1: Une journée à l'école) et le jeu Get to Class (En retard en cours!). Chaque fois que tu termines



un jeu, un autre jeu est déverrouillé. Une fois que tu as terminé les quatre jeux d'une journée, tu passes à la journée suivante. Quand un jeu est déverrouillé, tu peux revenir en arrière et y rejouer aussi souvent que tu le souhaites. Utilise la manette + et le bouton A pour sélectionner un jour, puis un jeu dans le jour sélectionné.



Get to Class (En retard en cours!)

Évite les explosions de casiers surchargés, les surveillants dans les couloirs, les flaques d'eau et de nombreux autres dangers: Lizzie doitarriver à l'heure pour les cours!

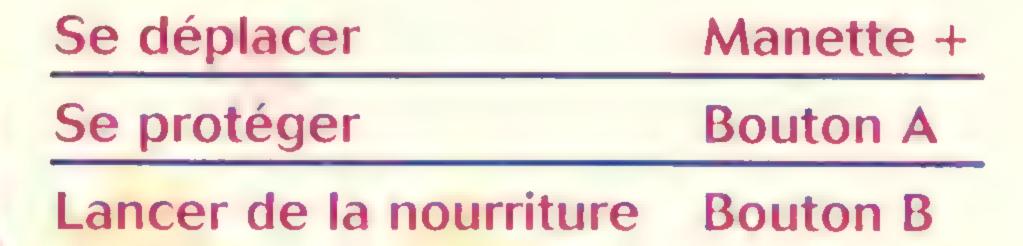
Se déplacer Manette +

Sauter

Bouton A

Food Fight (Bataille à la cafet')

On marche sur la tête dans la cafet' et Lizzie se retrouve au milieu de la bataille! Aide Lizzie à se frayer un chemin dans la cafétéria en utilisant son plateau pour bloquer les projectiles. À chaque blocage réussi, tu gagnes un morceau de nourriture à utiliser contre tes ennemis. Aide Lizzie à sortir indemne de la cafétéria et prends garde à la terrible cantinière!





Badminton

C'est l'heure de la gym. Est-ce que tu te sens en forme? Ce jeu reprend les règles standard du badminton en simple. Le joueur ne peut marquer que s'il vient de servir, le service change de côté à chaque point perdu et le premier à 11 points gagne la partie.

Se déplacer	Manette +
Faire un lob	Bouton A
Faire un smash	Bouton B
Viser	Utilise la manette + après avoir tiré pour choisir la direction de ton tir.

Cheerleader Chase (Les pom-pom girls)

Parce qu'elle a gâché leur entraînement, Lizzie est poursuivie par toutes les pom-pom girls! Aide Lizzie à leur échapper en restant en tête de ses poursuivantes!

Se déplacer	Manette +
Sauter	Bouton A



Day at the Beach (Une journée à la plage)

Parcourir la plage d'un bout à l'autre n'est pas aussi facile qu'il y paraît. Aide Lizzie à éviter de nombreux dangers, tels que les crabes, les noix de coco et les ballons de beach-volley déchaînés!

Se déplacer Manette +
Sauter Bouton A

Beach Volleyball (Beach-volley)

C'est le moment de se lancer dans une excitante partie de beach-volley! Ce jeu reprend les règles standard du beach-volley en double. L'équipe marque un point lorsque l'adversaire fait une faute. Le service change de côté, lorsque l'équipe qui a le service commet une faute ou ne marque pas. Les joueurs d'une même équipe ne peuvent pas effectuer plus de trois passes avant de frapper dans le camp adverse. La première équipe à 15 points gagne la partie.

Se déplacer	Manette +
Tirer dans le camp adverse	Bouton A
Faire une passe/s'organiser	Bouton B
Faire un smash	Bouton A lorsque la cible devient verte
Viser	Utilise la manette + après avoir tiré pour choisir la direction de ton tir.



Water Skiing (Ski nautique)

Quel dommage que la première expérience de ski nautique de Lizzie doive se dérouler dans des eaux grouillantes de mille dangers! Aide Lizzie à franchir la ligne d'arrivée en la guidant à travers les obstacles, tels que les bouées et les requins affamés.

Se déplacer	Manette +
Sauter	Bouton A

Me, Cheerleader? (Concours de pom-pom girl

Aide Lizzie à mettre en valeur ses talents de pom-pom girl. Utilise les commandes ci-dessous pour réaliser les mêmes mouvements que la

pom-pom girl adverse.

point girt dat order		
Le "V" haut	1	Manette + haut
Le "L" droite		Manette + droite
Le "V" bas		Manette + bas
Le "L" gauche		Manette + gauche
Sauter et toucher ses pieds		Bouton A
Sauter en faisant un "V" haut		Bouton B



Getting Ready (Salon d'essayage)

Lizzie doit se préparer pour se rendre au centre commercial. Elle sait quoi mettre... mais peux-tu l'aider à enfiler vêtements et accessoires comme il faut?

Parcourir les catégories	Manette + haut / bas
Parcourir les objets	Manette + gauche / droite
Vérifier la sélection	Bouton A

Waiting Tables (Service compris)

Le directeur du restaurant a besoin d'un serveur immédiatement! Quelle chance pour lui que Lizzie soit justement disponible... et qu'elle ait besoin d'argent de poche! Fais en sorte que les clients soient satisfaits en les plaçant et en les servant rapidement. Dès qu'un client quitte la table, tu dois la nettoyer et en dresser une propre. Si tu fais attendre les clients trop longtemps, ils s'énervent. Ne perds pas trop de clients ou tu perdras aussi ton travail!

	Se déplacer	Manette +
þ	Dresser la table	Bouton A près d'une table vide
	Servir	Bouton A près d'une table où se trouve un client
	Prendre de nouveaux ustensiles	Bouton A près de la desserte du service
	Prendre la nourriture	Bouton A près du comptoir des aliments

Shopping Spree (Shopping en folie)

Lizzie a désormais de l'argent à dépenser, mais le centre commercial vafermer dans 10 minutes! Juste le temps d'un shopping... énergique! Lizzie démarre son shopping au cœur d'un véritable labyrinthe. Guide-la à travers le dédale du centre commercial et collecte tous les articles qu'elle veut acheter. Lizzie ne peut transporter que 3 objets à la fois, elle doit donc faire constamment l'aller-retour jusqu'au centre pour se délester de ses paquets. Utilise les Soft Drinks (boissons) pour augmenter la vitesse de Lizzie. Parviendra-t-elle à faire tous ses achats à temps?



Se déplacer \

Manette +

Accélérer

Bouton A (lorsque Lizzie dispose de Soft Drinks)

Moped Racer (En scooter)

Lizzie est en retard et doit retourner rapidement à la maison. Évite les obstacles en changeant de voies ou en sautant. Utilise les Soft Drinks (boissons) pour augmenter la vitesse de Lizzie. Lorsqu'elle accélère, Lizzie peut également sauter plus haut et franchir plus d'obstacles.

Se diriger	Manette +
Sauter	Bouton A
Accélérer	Bouton B (lorsque Lizzie dispose de Soft Drinks)

Assistance clientels

Enregistrement

Ce jeu peut être enregistré en ligne auprès de Disney Interactive à l'adresse suivante: www.onlineregister.com/disney.

Assistance en ligne

Pour plus d'informations sur les jeux Disney Interactive via Internet, visitez le site suivant: www.disney.go.com/gbasupport. Vous pouvez également envoyer un e-mail au service après-vente de Disney Interactive à l'adresse suivante: gba.support@disneyonline.com.

Conseils et astuces de jeu

Des conseils et astuces de jeu sont disponibles sur le site Internet du service après-vente de Disney Interactive. Ces conseils et astuces sont disponibles à l'adresse suivante: www.disney.go.com/gbasupport. Si vous nedisposez pas d'accès Internet, envoyez nous votre demande par courrier, accompagnée d'une enveloppe timbrée libellée à votre adresse, à l'adresse postale suivante:

Adresse postale

Pour nous écrire: Disney Interactive Customer Support, 500 South Buena Vista Street, Burbank, CA 91521-8139.

Assistance par téléphone

Vous pouvez contacter le service après vente Disney Interactive au (888) 817-2962. Pour toutes informations supplémentaires, l'équipe du service après vente aux États-unis et au Canada est à votre disposition du lundi au vendredi, de 7h30 à 15h30 (heure du Pacifique).



Utilisateurs de téléscripteurs et ATME

Vous pouvez nous contacter par téléphone via votre service de relais local. Notre équipe technique pour les utilisateurs de téléscripteurs et ATME est à votre disposition du lundi au vendredi, de 7h30 à 15h30 (heure du Pacifique). Notre numéro gratuit est le (888) 817-2962.

Garantie

Disney Interactive garantit que la cartouche de jeu est exempte de tout défaut matériel et de fabrication pendant une durée de quatre-vingt -dix jours (90) à partir de la date de l'achat, au premier acheteur de la cartouche de jeu uniquement. La cartouche de jeu est vendue "telle quelle", sans une quelconque garantie implicite ou explicite, et Disney Interactive ne peut être tenu responsable des pertes et dommages résultant de l'utilisation de cette cartouche. Si vous remarquez un défaut au cours de la période de garantie de quatre vingt-dix (90) jours, Disney Interactive procédera à la réparation ou au remplacement (à son appréciation) de la cartouche de jeu sans occasionner de frais de votre part. Dans le cas où la cartouche de ce jeu ne serait plus disponible, Disney Interactive peut, à sa discrétion, remplacer la cartouche par une autre, d'une valeur équivalente. Le premier acheteur peut faire valoir cette garantie uniquement si l'achat et la date d'achat sont enregistrés dans un point de vente ou si l'acheteur peut prouver, de façon satisfaisante pour Disney Interactive, que le produit a bien été acquis au cours des derniers quatre-vingt-dix (90) jours. Si vous souhaitez faire remplacer une cartouche de jeu usagée, veuillez appeler le numéro répertorié dans la section Assistance par téléphone. Le montant du remplacement d'une cartouche de jeu endommagée par l'utilisateur s'élève à 20 dollars.

39

ANTES DE UTILIZAR EL SISTEMA DE HARDWARE, CARTUCHO O ACCESORIO NINTENDO®, LEA DETENIDAMENTE ESTE FOLLETO SOBRE PRECAUCIONES DE SEGURIDAD E HIGIENE QUE SE SUMINISTRA CON EL PRODUCTO. ESTE FOLLETO CONTIENE INFORMACIÓN IMPORTANTE SOBRE SEGURIDAD E HIGIENE.

INFORMACIÓN IMPORTANTE SOBRE SEGURIDAD: LEA LAS ADVERTENCIAS SIGUIENTES ANTES DE USAR O PERMITIR QUE SUS HIJOS USEN VIDEOJUEGOS



- Algunas personas (1 de 4.000) pueden sufrir ataques o desvanecimientos causados por ciertos tipos de luz o
 destellos, como al ver la televisión o usar videojuegos, aunque no los hayan padecido con anterioridad.
- Aquellas personas que hayan sufrido ataques, pérdidas del conocimiento u otros síntomas relacionados con la epilepsia deben consultar con su médico si pueden usar videojuegos.
- Los padres deben supervisar a sus hijos cuando éstos usan videojuegos. Detenga el juego y vaya al médico si
 nota que usted o su hijo presenta alguno de los síntomas siguientes:

Convulsiones Alteración de la vista Contracción ocular o muscular Movimientos involuntarios

Pérdida del conocimiento Desorientación

Para reducir las probabilidades de un ataque cuando se usan videojuegos:

- 1. Manténgase lo más lejos posible de la pantalla.
- 2. Juegue en la pantalla de televisión más pequeña que tenga.
- 3. No juegue si siente cansancio o necesita dormir.
- 4. Juegue en una habitación bien iluminada.
- 5. Descanse entre 10 y 15 minutos cada hora.

ADVERTENCIA: fatiga visual y lesiones por movimiento repetitivo

El uso de videojuegos durante horas puede provocar molestias en los músculos, las articulaciones, la piel o los ojos. Siga las instrucciones siguientes para evitar problemas como el síndrome del túnel carpiano, la tendinitis, irritación de la piel o fatiga visual:

- Evite jugar en exceso. Se recomienda que los padres supervisen las sesiones de juego de sus hijos.
- Descanse entre 10 y 15 minutos cada hora, aun cuando no crea que lo necesite.
- Si sus manos, muñecas, brazos u ojos se cansan o irritan durante el juego, pare y descanse varias horas antes de volver a jugar.
- Si persiste la molestia en las manos, las muñecas, los brazos o los ojos durante o después del juego, deje de jugar y vaya al médico.

ADVERTENCIA: derrame del contenido de las pilas

El derrame del ácido de la pilas puede producir daños a las personas y a la consola Game Boy. Si se produce un derrame del contenido de una pila, lave bien la piel y la ropa afectadas por el derrame. Mantenga el ácido de las baterías lejos de los ojos y la boca. Las baterías con derrames pueden producir sonidos similares a ligeros estallidos.

Para evitar el derrame de las pilas:

- No combine pilas nuevas y viejas (sustituya todas las pilas a la vez).
- · No combine las pilas alcalinas con las de carbón-zinc.
- No combine pilas de diferentes marcas.
- No use pilas de níquel-cadmio.
- No deje en la consola Game Boy las pilas usadas. Cuando las pilas pierden carga, la luz de encendido puede atenuarse, los sonidos del juego pueden perder volumen y la pantalla puede ponerse en blanco. Cuando suceda esto, sustituya rápidamente las pilas usadas por otras nuevas.
- No deje las pilas en la consola Game Boy o sus accesorios durante largos perílodos de inactividad.
- No deje en la posición de encendido el interruptor de la alimentación cuando las baterías hayan perdido su carga.

Cuando termine de usar la consola Game Boy, lleve siempre el interruptor de la alimentación a la posición OFF (apagado).

- No recargue las pilas.
- No coloque las pilas al revés. Compruebe que los polos positivo (+) y negativo (-) se encuentren en la posición correcta. Inserte primero el polo negativo. Cuando vaya a quitar las pilas, retire primero el polo positivo.
- No eche las pilas al fuego.





Utiliza los siguientes botones para desplazarte por la pantalla del menú:

+ Panel de Control amiba / abajo	Resalta las opciones del menú
Botón A	Selecciona la opción
Botón B	Vuelve a la pantalla anterior



- 1. Asegúrate de que el interruptor POWER esté en la posición OFF (apagado).
- 2. Introduce el cartucho de Lizzie McGuire 2: Los diarios de Lizzie en la ranura de Game Boy Advance™ tal y como se describe en el manual de instrucciones de tu Nintendo Game Boy Advance™.
- 3. Cambia el interruptor POWER a la posición ON (encendido).

NOTA: Lizzie McGuire 2: Los diarios de Lizzie es válido sólo para Game Boy Advance™.

Pantalla del título

Tras la información legal, verás las pantallas de Disney Interactive, A2M y finalmente la pantalla del título de Lizzie McGuire 2: Los diarios de Lizzie. Pulsa START para pasar al menú principal.

Menú principal

Nueva partida

Elige esta opción para seleccionar una ranura disponible del menú de partidas. Si seleccionas una ranura que hayas utilizado anteriormente se te preguntará si deseas sobrescribirla.

Cargar partida

Elige esta opción para seleccionar una partida guardada para jugar.

Opciones

En el menú Opciones, puedes elegir entre los idiomas disponibles: inglés y francés. También puedes activar o desactivar los efectos de sonido y la música.

Créditos

Elige esta opción para ver una lista de todas las personas que han hecho este juego.

Menú pausa

Cuando hayas empezado una partida, pulsa START para detener la partida. Una vez en pausa, puedes acceder al menú Opciones, Salir de la partida o Continuar la partida.



El juego se divide en tres días de la vida de Lizzie. Cada día incluye cuatro juegos. Comienzas en el **Día 1 - El colegio** y el juego **Llegar a clase**. Siempre



que completes un juego, se desbloqueará otro. Cuando hayas completado los cuatro juegos de un día, podrás acceder al siguiente día. Cuando se desbloquea un juego, podrás volver a él y jugar tantas veces como quieras. Utiliza + Panel de Control y el Botón A para seleccionar un día y un juego dentro del día seleccionado.



Llegar a clase

Lizzi tiene que llegar a clase a tiempo, pero para conseguirlo debes sortear las explosiones de las taquillas abarrotadas, a los monitores del pasillo, los charcos de agua y otros peligros.

Mover +Panel de Control
Saltar Botón A

Pelea de comida

Se ha formado un jaleo en la cafetería y Lizzie se ha visto atrapada en él. Mueve a Lizzie por la cafetería y utiliza su bandeja para detener la comida que le lanzan. Cada vez que bloquee un proyectil, tendrá un elemento más de munición, que podrá utilizar contra los compañeros de clase enemigos. Ayuda a Lizzie a atravesar la cafetería y a dejar atrás a la Mujer de la comida.

Mover	+Panel de Control
Bloquear	Botón A
Lanzar comida	Botón b







Bádminton

Es la hora de la gimnasia. ¿Qué tal se te da? En este partido se utilizan las reglas estándar individuales del bádminton. Los puntos sólo se ganan sirviendo. El servicio se rompe cuando el que lo tiene falla. Gana el primero en anotar 11 puntos.

Mover	+Panel de Control
Globo	Botón A
Volea	Botón B
Apuntar	Utiliza + Panel de Control tras realizar el tiro para apuntar

Persecución de animadoras

Tras echar a perder su ensayo, todo el equipo de animadoras comienza a perseguir a Lizzie. Ayuda a Lizzie a mantener las distancias.

Mover	+Panel de Control	
Saltar	Botón A	A



Día de playa

Llegar de un extremo de la playa al otro no es tarea fácil. Ayuda a Lizzie a evitar peligros como cangrejos, cocos que caen y las pelotas de playa salvajes.

+Panel de Control Mover

Botón A Saltar

Voleyplaya

Es hora de un emocionante partido de voleyplaya. En este partido se utilizan las reglas estándar para dobles. Un equipo gana puntos cuando el equipo contrario falla. El servicio se pasa cuando el equipo que tiene el servicio falla. La pelota puede golpearse un máximo de tres veces antes de que supere la red. Gana el primero en alcanzar 15 puntos.

Mover	+Control Pad
Tiro por encima de la red	Botón A
de la rea	DOTOIT A
Pasar/Organizar	Botón B
Volea	Botón A cuando el círculo de objetivo se vuelve verde
Apuntar	Utiliza + Panel de Control tras realizar el tiro para apuntar



¿Animadora, yo?

Ayuda a que Lizzie demuestre sus habilidades como animadora. Utiliza los siguientes controles para imitar los movimientos de la animadora rival.

Animar con una "V" altar	+ Panel de Control arriba
Animar con una "L" derecha	+ Panel de Control derecha
Animar con una "V" baja	+ Panel de Control abajo
Animar con una "L" izquierda	+ Panel de Control izquierda
Saltar y tocarse la punta de los pies	Botón A
Saltar y hacer una "V" alta	Botón B



Lizzie debe arreglarse para irse de compras en el centro comercial. Sabe que aspecto quiere tener pero... ¿puedes ayudarle a conseguir la ropa y los complementos "a juego"?

Rotar categoría + Panel de Control arriba / abajo

Rotar elemento + Panel de Control izquierda / derecha

Confirmar selección Botón A

Mesas en espera

El gerente del restaurante necesita desesperadamente una camarera. Tiene suerte, porque da la casualidad de que Lizzie está disponible y necesita algo de dinero. Haz que los clientes estén contentos. Para ello siéntalos y sírveles de la forma oportuna. Cuando un cliente deje una mesa, debes retirar los platos sucios y volver a poner la mesa. Si haces que esperen demasiado, perderán los nervios. No pierdas muchos clientes o perderás el trabajo.

Mover	+ Panel de Control
Volver a poner la mesa	Botón A junto a una mesa vacía
comida	Botón A junto a una mesa con un cliente
Recoger cubiertos	Botón A junto al mostrador de los cubiertos
Recoger comida	Botón A junto al mostrador de la comida

Fiebre de compras

Lizzie tiene algo de dinero para gastar, pero el centro comercial va a cerrar en 10 minutos. Es hora de hacer compras a alta velocidad. Lizzie comienza en el centro del laberinto de un centro comercial. Guíala por el laberinto y reúne todas las cosas que quiere comprarse. Lizzie sólo puede llevar 3 elementos a la vez, por lo que tendrá que volver constantemente al centro para soltar los paquetes. Utiliza los refrescos para dar a Lizzie un Aumento de velocidad. ¿Podrá hacer todas las compras a tiempo?

Mover

+ Panel de Control

Aumento de velocidad

Botón A (si hay refrescos disponibles)

Carrera de ciclomotor

A Lizzie se le ha hecho tarde y tiene que volver a casa a toda prisa. Evita los obstáculos cambiando de carril o saltándolos. Utiliza los refrescos para dar a Lizzie un Aumento de velocidad. Utiliza los Aumentos de velocidad para saltar más lejos y evitar más obstáculos.

Conducir	+ Panel de Control
Saltar	Botón A
Aumento de velocidad	Botón B (si hay refrescos disponibles)

ansormación de atención al cliente

Registro

Puedes registrar el juego online con Disney Interactive en www.onlineregister.com/disney.

Servicio de atención al cliente en Internet

Para tener acceso a la información sobre los juegos de Disney Interactive en World Wide Web (WWW), utilizando el explorador, vaya a www.disney.go.com/gbasupport. También puedes enviar un mensaje de correo electrónico al representante del Servicio de atención al cliente de Disney Interactive, a la dirección gba.support@disneyonline.com.

Dirección de correo postal

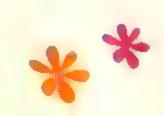
Si quieres escribirnos, nuestra dirección es: Disney Interactive Customer Support, 500 South Buena Vista Street, Burbank, CA 91521-8139.

Pistas y sugerencias sobre el juego

Hay pistas y sugerencias sobre el juego disponibles en el sitio Web de Servicio de atención al cliente de Disney Interactive. Para tener acceso a las pistas y consejos del juego en World Wide Web (WWW), utilizando el explorador, ve a www.disney.go.com/gbasupport. Si no dispones de acceso a Internet, envíanos una carta con remite y sello con la solicitud a la siguiente dirección.

Servicio de atención al cliente por teléfono

Puedes ponerte en contacto con el Servicio de atención al cliente de Disney Interactive mediante el teléfono (888) 817-2962 (de los Estados Unidos). Si necesitas más información, nuestro personal de Servicio de atención al cliente para los Estados Unidos y Canadá estará disponible de Lunes a Viernes de 7:30 a.m. a 5:30 p.m. (hora del pacífico).



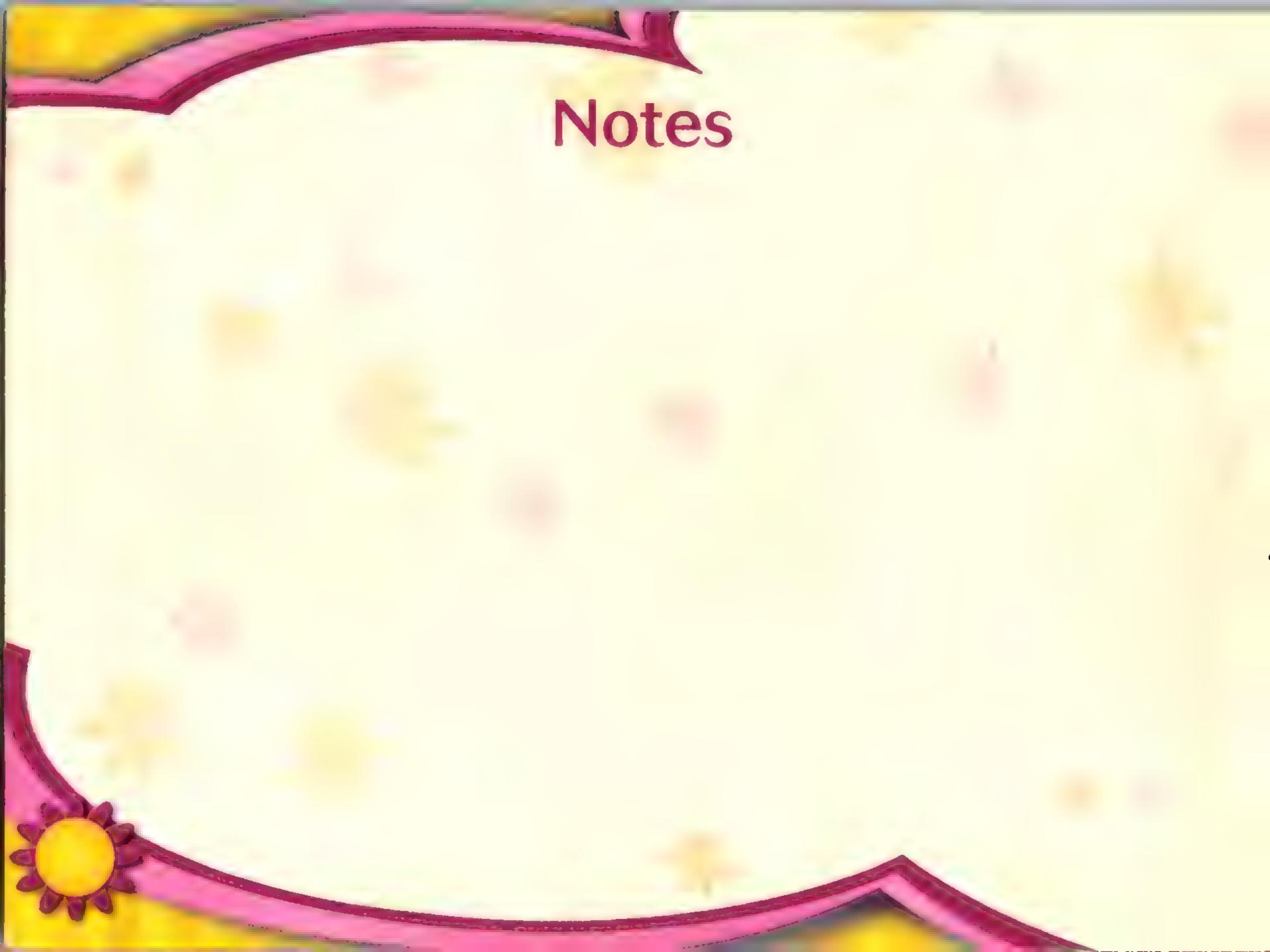


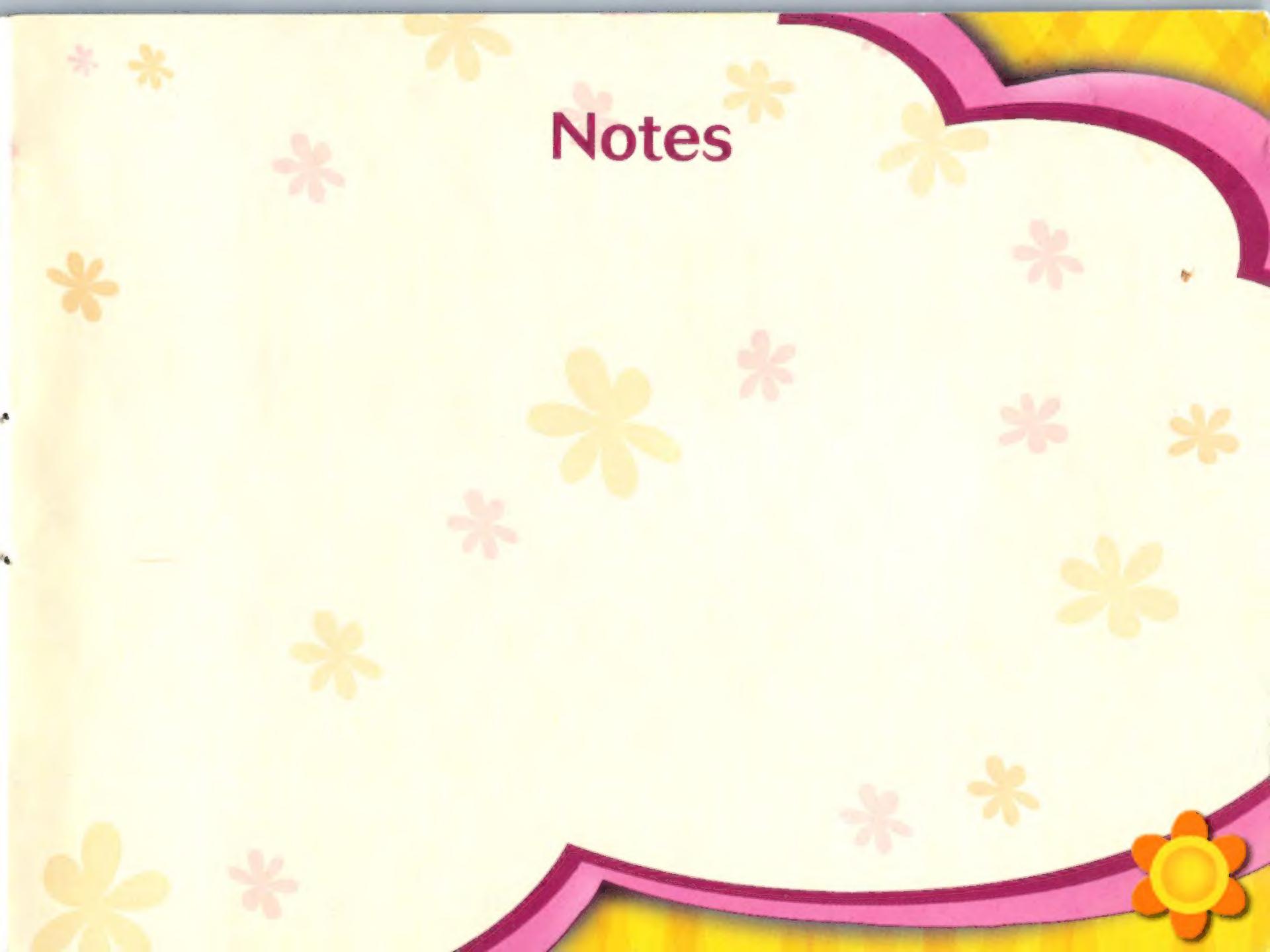
Usuarios de TTY/TDD

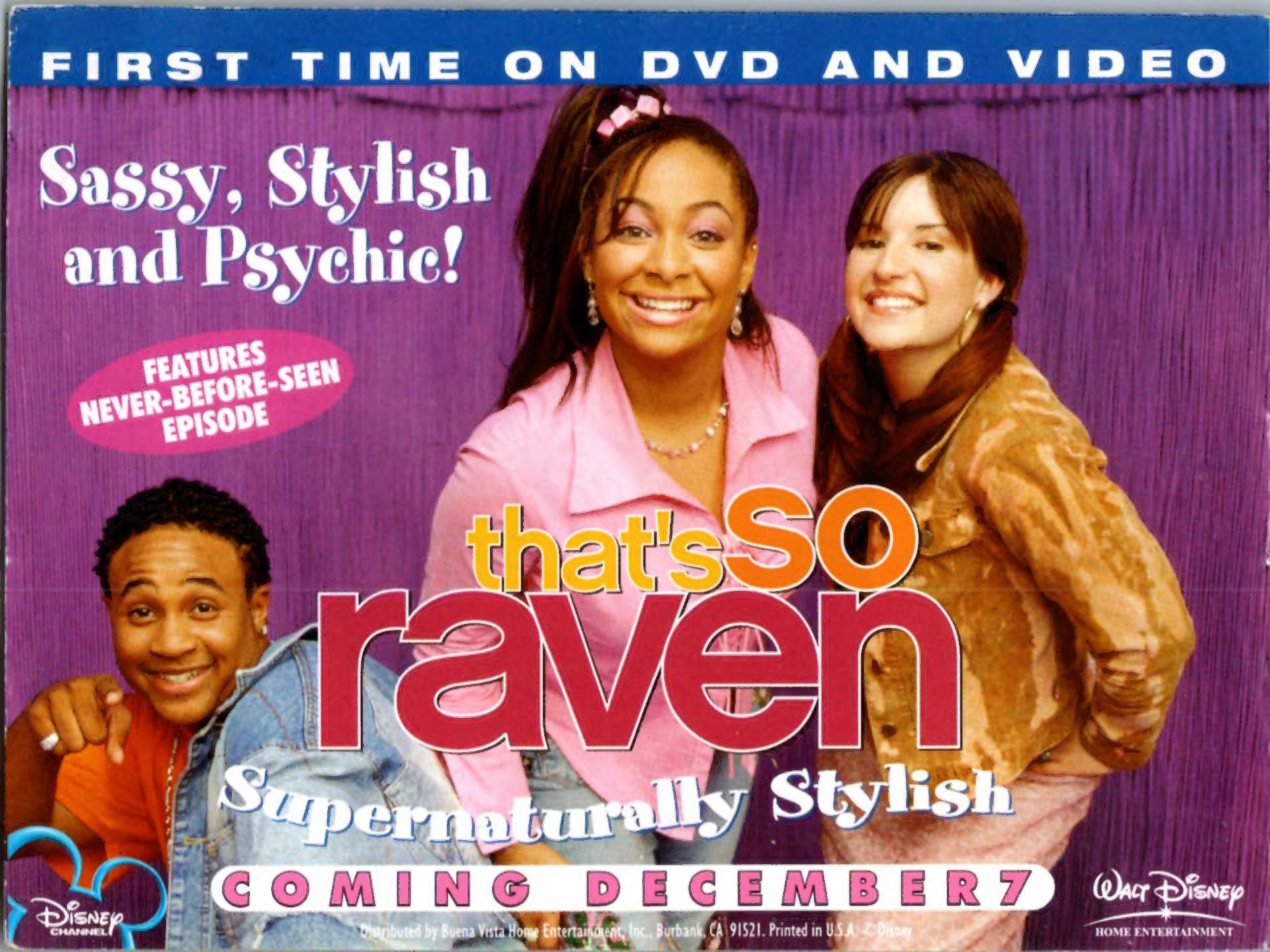
Ponte en contacto con nosotros por teléfono utilizando el servicio transmisor local. El personal del Servicio de atención al cliente para los usuarios de TTY/TDD estará disponible de lunes a viernes de 7:30 a.m. a 5:30 p.m. (hora del pacífico). Nuestro número gratuito es (888) 817-2962.

Garantía limitada

Disney Interactive garantiza al comprador original del cartucho que el medio con el que se grabó el cartucho no tendrá defectos en los materiales ni en la manufactura durante un periodo de (90) días a partir de la fecha original de compra. El cartucho se vende "tal cual" sin garantía explícita o implícita de ningún tipo. Disney Interactive no es responsable de pérdidas o daños de ningún tipo resultados del uso de este cartucho. Si se produce un defecto durante el periodo de garantía de (90) días, Disney Interactive reparará o reemplazará el cartucho, según Disney Interactive considere oportuno, sin coste alguno. Si el cartucho ya no está disponible, Disney Interactive puede, según considere oportuno, sustituir el cartucho por otro de valor similar. El comprador original tiene derecho a esta garantía sólo si la fecha de compra se registra en el punto de venta o si el cliente puede demostrar, de modo que Disney Interactive quede razonablemente satisfecha, que el producto se compró en los últimos (90) días. Si necesita reemplazar un cartucho dañado por el usuario, llame al número que aparece en Servicio de atención al cliente por teléfono. El coste de reemplazar un cartucho dañado por el usuario es de 20,00 dólares.







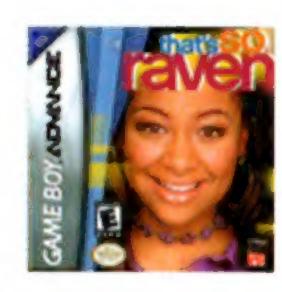
Enter to Win Disney's Great Escape sweepstakes!

You could win a four-night Walt Disney World® vacation to see the completely insane new attraction, Stitch's Great Escape! TM Or win one of the cool new Game Boy Advance games seen here.

It's your chance to escape with some far out fun!









www.stitchescape.com

Enter online and preview Stitch's Great Escape! or send your name and address to:

Disney's Great Escape Sweepstakes, P.O. Box 10388 Van Nuys, CA 91410-0388. (If you're 12 or under, ask your parental unit to do it.)

Void in Florida and where prohibited. No purchase necessary. Sweepstakes ends on January 31, 2005.

Must be at least 13 years of age or older to enter. Open to residents of the United States (excluding Florida) and Canada (excluding Quebec) only. See website at www.stitchescape.com or write to Disney's Great Escape Sweepstakes, P.O. Box 10388, Van Nuys, CA 91410-0388 for official rules.

As to Disney properties/artwork: ©Disney 4040079AMA0102 TM,® and Game Boy® Advance are trademarks of Nintendo. ©2004 Nintendo.



